



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PENDIDIKAN PANCASILA TERINTEGRASI
MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
(STUDI FASE F SMA BATIK 2 SURAKARTA)**

Mochamad Naufal Hasib¹, Wijianto², Winarno³
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
Universitas Sebelas Maret
Naufalhasib@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) Mengembangkan bahan ajar Pendidikan Pancasila terintegrasi media pembelajaran komik studi pada fase F di SMA Batik 2 Surakarta; (2) Menguji kelayakan produk bahan ajar Pendidikan Pancasila terintegrasi media pembelajaran komik studi pada fase F di SMA Batik 2 Surakarta. Metode yang digunakan adalah metode penelitian RnD (*Research and Development*) dengan pendekatan model Sukmadinata melalui tiga tahapan, yaitu studi pendahuluan, Pengembangan produk, dan pengujian produk. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan studi dokumen. Uji validitas data kualitatif dengan triangulasi sumber dan metode, sedangkan data kuantitatif menggunakan uji validasi para ahli yaitu validator ahli materi, dan validator ahli media. Teknik analisis data meliputi analisis kualitatif dari hasil pengumpulan data dan analisis data kuantitatif dari uji *N-Gain*. Hasil penelitian Pengembangan ini yaitu (1) Pengembangan bahan ajar Pendidikan Pancasila terintegrasi media pembelajaran komik Dilakukan dengan tiga tahap yaitu studi pendahuluan untuk mengetahui bahan ajar yang digunakan, kemudian tahap pengembangan produk dimulai dengan Menyusun modul, Menyusun instrument, mengembangkan produk, dan dilakukan validasi kepada validator ahli, tahap terakhir pengujian produk dilakukan di kelas XI di SMA Batik 2 Surakarta; (2) Produk Pengembangan diuji validasi oleh para ahli dengan hasil validator materi sebesar 87% (Sangat layak), dan validator ahli media sebesar 98,33% (Sangat layak). Dari hasil validator materi maupun validator media dapat disimpulkan sangat layak sebagai bahan pembelajaran di dalam kelas. Setelah produk dinyatakan valid, kemudian dilakukan uji coba terbatas dan uji lapangan. Dari hasil uji *N-Gain* di kelas XI.1 didapatkan nilai sebesar 0,58 yang termasuk kategori efektif tingkat sedang. Kemudian di kelas XI.2 didapatkan nilai sebesar 0,63 yang termasuk kategori efektif tingkat sedang. Dari hasil Uji *N-Gain* uji lapangan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar Pendidikan Pancasila terintegrasi media pembelajaran komik masuk dalam kategori efektif sedang.

Kata kunci: Bahan ajar, Pendidikan Pancasila, Media pembelajaran, Komik

ABSTRACT

This research aims to (1) Develop Pancasila Education teaching materials integrated with comic study learning media in phase F at SMA Batik 2 Surakarta; (2) Testing the feasibility of Pancasila Education teaching material products integrated with study comic learning media in phase F at SMA Batik 2 Surakarta. The method used is the RnD (Research and Development) research method with the Sukmadinata model approach through three stages, namely preliminary studies, product development, and product testing. Data collection was carried out through observation, interviews, questionnaires, tests and document studies. Test the validity o techniques include qualitative analysis of data collection results and quantitative data analysis from the N-Gain test. The results of this development research are (1) Development of Pancasila Education teaching materials integrated with comic learning media. This was carried out in three stages, namely a preliminary study to find out the teaching materials used, then the product development stage began with compiling modules, compiling instruments, developing products, and validating them. expert validator; the final stage of product testing was carried out in class XI at SMA Batik 2 Surakarta; (2) The Development Product was tested for validation by experts with material validator results of 87% (Very feasible), and media expert validator results of 98.33% (Very feasible). From the results of the material validator and media validator, it can be concluded that it is very suitable as learning material in the classroom. After the product is declared valid, limited trials and field tests are carried out. From the results of the N-Gain test in class XI.1, a value of 0.58 was obtained, which is in the moderate effective category. Then in class XI.2, a score of 0.63 was obtained, which was included in the moderate level effective category. From the results of the N-Gain Test field test, it can be concluded that the use of Pancasila Education teaching materials integrated with comic learning media is in the moderate effective category.

Keywords: Teaching materials, Pancasila education, learning media, comics
qualitative data by triangulating sources and methods, while quantitative data uses expert validation tests, namely material expert validators and media expert validators. Data analysis

PENDAHULUAN

Berkembangnya era sekarang guru dituntut buat mengembangkan sistem pembelajaran yang ada. Pesatnya perkembangan teknologi digital membutuhkan keterampilan dan pengetahuan baru yang terus-menerus untuk mengimbangi perkembangan tersebut. Ada pula tantangan pembelajaran yang mendorong guru untuk memunculkan metode pembelajaran baru yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang dapat mendorong siswa untuk mandiri dari guru. Bahan ajar mempunyai fungsi strategis bagi proses belajar mengajar. Bahan ajar dapat membantu siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran, membantu guru untuk tidak menyajikan materi terlalu banyak. Selain itu, bahan ajar dapat menggantikan beberapa peran guru dan mendukung pembelajaran individu. Penggunaan bahan ajar tertentu sebagai pedoman belajar secara sistematis oleh guru dapat membuat siswa merasa bosan dan jemu dengan proses pembelajaran. Dampak kejemuhan dan kebosanan pada siswa dapat menurunkan

minatnya dalam mempelajari mata pelajaran yang diajarkan guru.

Berdasarkan Hasil pra penelitian di SMA Batik 2 Surakarta melalui data observasi, dan wawancara guru Pendidikan Pancasila, ditemukan bahwa guru Pendidikan Pancasila kurang bervariasi dalam menggunakan media dalam bahan ajar. Guru Pendidikan Pancasila di SMA Batik 2 Surakarta masih menggunakan LKS sebagai sumber belajar peserta didik. Berdasarkan kutipan (Ester, 2019) yang mengutip Arsyad, menyatakan bahwa media adalah bagian dari belajar mengajar yang penting dalam mencapai tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran secara khusus. Penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Dengan memanfaatkan media yang tepat dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, mencapai tujuan pembelajaran dapat menjadi lebih mudah. Salah satu cara guru menghadapi tuntutan untuk menghasilkan inovasi dalam pelaksanaan dalam proses pembelajaran.

peneliti ingin memberikan inovasi dalam bahan ajar dengan menggunakan gambar atau media komik.

Media Komik termasuk dalam kategori media grafis, yang pada dasarnya adalah cara menyajikan informasi secara visual dengan menggunakan elemen-elemen seperti titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, teks, atau simbol visual lainnya. Pemanfaatan media pembelajaran komik sebagai bahan ajar Pendidikan Pancasila didukung dengan menggunakan teori belajar kognitif yang lebih fokus pada proses pembelajaran berlangsung ketimbang dengan hasil belajar. Penggunaan bahan ajar Pendidikan Pancasila terintegrasi media Pembelajaran komik dapat memudahkan dalam memahami materi.

Bahan ajar yang diberi tambahan visual gambar kartun dan komik, bertujuan sebagai cara untuk menjaga minat peserta didik yang mungkin merasa bosan saat membaca konsep materi, sehingga penggunaan bahan ajar komik ini membantu meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengusulkan adanya kebaruan atau inovasi dalam pengembangan materi pendidikan yang seluruh isinya menjadi gambar kartun, hal ini tentunya akan berdampak pada materi pendidikan secara umum, dimana materi pendidikan tersebut sebagian besar hanya memuat materi-materi yang membuat pembelajaran menjadi membosankan. Peneliti ingin materi pembelajaran Pendidikan Pancasila Terintegrasi dengan Media Pembelajaran Komik menjadi materi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menjadikan mata pelajaran Pendidikan Pancasila membosankan. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur dan peraturan ilmiah yang berlaku.

METODE

Metode yang digunakan adalah metode penelitian RnD (*Research and Development*) dengan pendekatan model Sukmadinata melalui tiga tahapan, yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk, dan pengujian produk. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan studi dokumen. Uji validitas data kualitatif dengan triangulasi sumber dan metode, sedangkan data kuantitatif menggunakan uji validasi para ahli yaitu validator ahli materi, dan validator ahli media. Teknik analisis data meliputi analisis kualitatif dari hasil pengumpulan data dan analisis data kuantitatif dari uji *N-Gain*.

HASIL

1. Pengembangan bahan ajar Pendidikan Pancasila terintegrasi media pembelajaran komik studi pada fase F di SMA Batik 2 Surakarta

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model Sukmadinata yang meliputi tiga tahap yaitu. penelitian pendahuluan, pengembangan produk dan pengujian produk. Data yang diperoleh diolah dan dianalisis dengan melakukan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Prosedurnya diawali dengan penelitian pendahuluan yaitu analisis kebutuhan dan tinjauan pustaka. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi lapangan, wawancara dan penyebaran angket kepada siswa tentang gaya belajarnya. Selain itu dilakukan tinjauan literatur untuk mendukung temuan penelitian dengan konsep dan teori terkait pengembangan bahan ajar terintegrasi dengan media pembelajaran komik. Data yang terkumpul akan menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan materi pembelajaran yang cocok bagi peserta didik di Sekolah menengah atas Batik 2 Surakarta.

Tahap selanjutnya merupakan pengembangan produk dimulai diawali

menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Modul Ajar Pendidikan Pancasila Fase F Elemen Bhinneka Tunggal Ika. Setelah mengembangkan tahap selanjutnya perancangan instrumen yang digunakan untuk mengetahui Tingkat kelayakan media dan materi. Selain kelayakan materi dan media peneliti juga membuat angket evaluasi media yang diberikan kepada guru Pendidikan Pancasila dan peserta didik kelas XI. Peneliti juga membuat instrumen penilaian yang terdiri dari kartu *pre-test*, kartu *post-test*, dan kisi-kisi soal. Setelah membuat instrumen kelayakan peneliti mengembangkan bahan ajar terintegrasi media pembelajaran komik dengan memanfaatkan *software photoshop dan canva* untuk membuat desain sampul bahan ajar dan komik. Setelah pembuatan bahan ajar, selanjutnya disimpan dalam bentuk pdf dengan menggunakan *software Microsoft- Office*. Setelah instrument dan produk dirancang oleh peneliti, tahap ketiga yaitu melakukan uji validasi kepada para ahli.

Prosedur selanjutnya yaitu Pengujian produk yang memiliki empat tahapan. Tahap pertama yaitu Uji coba produk, yang dilakukan secara terbatas, dimulai dengan sampel 20 siswa satu kelas. uji coba terbatas dilaksanakan di kelas XI.3 sebagai kelas Eksperimen yang diberikan perlakuan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar Pendidikan pancasila terintegrasi media pembelajaran komik. Setelah dilakukan uji coba terbatas dilakukan uji N-Gain. Kemudian menghitung nilai efektivitas menggunakan rumus N-Gain dan menunjukan hasil sebesar 0,662 yang termasuk kategori efektif Tingkat sedang. Setelah melakukan uji *N-Gain*

peneliti memberikan angket evaluasi peserta didik berkaitan dengan produk bahan ajar Pendidikan Pancasila terintegrasi media pembelajaran komik yang telah digunakan didalam pembelajaran yang mendapatkan persentase sebesar 92%. Mengacu pada skala kelayakan, angka 92% termasuk interval 81%-100% dengan kategori “sangat layak”.

Setelah melakukan uji coba peneliti selanjunya melakukan revisi produk yang di evaluasi oleh validasi ahli, angket evaluasi guru dan angket evaluasi peserta didik. Dikarenakan angket evaluasi peserta didik sudah menunjukan kriteria sangat layak, maka peneliti hanya melakukan revisi sebagai berikut “perhatikan sumber-sumber materi, gambat, tabel, dan sejenisnya. Contoh materi dianalogikan dengan fenomena kehidupan sehari-hari yang muncul di sekitar kita agar lebih kontekstual”. Kemudian berdasarkan masukan dari ahli media sebagai berikut “pada tata letak kolom bincang pada komik lebih ditata Kembali sehingga tidak terlalu padat dan memenuhi Sebagian besar tampilan. Ditambahkan petunjuk agar peserta didik memahami alur baca dan cerita”. Serta berdasarkan masukan dari guru sebagai berikut “tata letak berbicara agak terlalu padat, mungkin bisa diperbaiki tata letak”.

Tahap ketiga yaitu uji lapangan dengan jumlah 2 kelas dengan total 52 peserta didik. Kelas XI.1 dan Kelas XI.2 sebagai kelas eksperimen yang diberikan bahan ajar Pendidikan Pancasila terintegrasi media pembelajaran komik dengan menggunakan uji N-Gain. Dari kedua kelas tersebut menunjukan bahwa kelas XI.1 dan kelas XI.2 termasuk kategori efektif Tingkat “sedang”.

Langkah keempat adalah meninjau produk akhir. Berdasarkan hasil uji *N-*

Gain pada uji lapangan menunjukkan kriteria rata-rata berdasarkan hasil uji N-Gain. Saat mengerjakan soal pre-test dan post-test, siswa mengeluh hanya mendapat satu poin. sedikit waktu untuk menjawab pertanyaan. Oleh karena itu, penulis hanya menyesuaikan waktu.

2. Tingkat kelayakan bahan ajar Pendidikan Pancasila terintegrasi media pembelajaran komik.

Bahan ajar Pendidikan Pancasila terintegrasi dengan bahan pembelajaran komik yang dikembangkan peneliti menjalani uji kelayakan sebelum diuji coba di SMA Batik 2 Surakarta. Uji kelayakan ini meliputi validasi perangkat keras oleh validator materi dan validasi wahana oleh validator ahli media. Berdasarkan hasil, kelayakan materi edukasi yang dikembangkan peneliti dievaluasi oleh validasi ahli. Kelayakan untuk Materi adalah 87% dengan kategori sangat dapat dicapai. Sedangkan kelayakan media authenticator dengan derajat 98,33% cukup layak. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan bahan ajar Pendidikan Pancasila terintegrasi dengan media pembelajaran komik yang dikembangkan peneliti dinyatakan layak untuk uji lapangan berdasarkan ahli media dan validasi literatur, angket penilaian media siswa dan angket penilaian media pendidikan guru.

Pengembangan bahan ajar Pendidikan Pancasila terintegrasi dengan bahan pembelajaran komik didukung oleh teori belajar kognitif Jérôme Bruner dan teori konstruktivis Jean Piaget yang

proses pembelajaran menjadi menarik sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah. Siswa juga dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran sehingga mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk meningkatkan hasil belajarnya (Teni, 2018). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar Pendidikan Pancasila terintegrasi dengan media pembelajaran komik perlu dikembangkan lebih lanjut dan diterapkan di sekolah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. R. Adelia, P. Andini, L. Iklmah, and J. Pendidikan Guru, “Pengembangan Bahan Ajaran Media,” *J. Multidisiplin Dehasen*, vol. 1, no. 3, pp. 343–348, 2022.
- [2] K. A. D. Adnyani and I. M. C. Wibawa, “Alternative Energy Sources on Digital Comic Media,” *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 5, no. 1, p. 60, 2021, doi: 10.23887/ijee.v5i1.34333 .
- mengutamakan proses pembelajaran daripada hasil belajar yang diperoleh. Dengan menggunakan bahan ajar Pendidikan Terpadu Pancasila dan bahan pembelajaran komik. Teori belajar ini menitikberatkan pada membuat
- [3] J. Junaidi, “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Diklat Rev. J. Manaj. Pendidik. dan Pelatih.*, vol. 3, no. 1, pp. 45–56, 2019, doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- [4] M. A. Latif, C. Ainy, and A. Hidayatullah, “Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Matematika Berbasis Android Dengan Pendekatan Rme,” *JPM J. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 1, p. 44, 2019, doi: 10.33474/jpm.v6i1.2969.
- [5] M. Maimunah, “Metode Penggunaan Media Pembelajaran,” *Al-Afskar J. Keislam. Perad.*, vol. 5, no. 1, 2016, doi: 10.28944/afkar.v5i1.107.

- [6] E. Marpanaji, M. I. Mahali, and R. A. S. Putra, "Survey on How to Select and Develop Learning Media Conducted by Teacher Professional Education Participants," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1140, no. 1, 2018, doi: 10.1088/1742-6596/1140/1/012014.
- [7] E. Oktaviana, "Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas III di SDNM Gedong 03 Pagi," *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, pp. 12–26, 2013.
- [8] D. Persico, "Media selection from the teacher's point of view," *Teach. Knowl. Soc. New Ski. Instruments Teach.*, no. January 2006, pp. 286–301, 2006, doi: 10.4018/978-1-59140-953-3.ch019.
- [9] S. Suprihatin and Y. M. Manik, "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *PROMOSI (Jurnal Pendidik. Ekon.)*, vol. 8, no. 1, pp. 65–72, 2020, doi: 10.24127/pro.v8i1.2868.
- [10] G. Wahab and Rosnawati, *Teori-teori belajar dan pembelajaran*, vol. 3, no. April. 2021. [Online]. Available: <http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf>
- [11] A. Wahyudi, "Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Ips," *JESS J. Educ. Soc. Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 51–61, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/epi/index>
- [12] R. O. Yastria, "Penerapan Bahan Ajar Pada Kompetensi Dasar Melaksanakan Prosedur K3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKR Di SMK Tamansiswa Surabaya," *JPTM (Jurnal Pendidik. Tek. Mesin)*, vol. 4, no. 1, pp. 11–16, 2015, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/12123>